ACTION EURO SOCCER 96

Inhalt

I. Spielstart

II. Hauptmenü

A) Wahl der Perspektive
B) Wahl der Spielart
1) Freundschaftsspiel
2) Cup
3) Meisterschaft
4) Turnier

III. Spieleinstellungen

A) Anzahl der Spieler
B)Optionen
1) Die verschiedenen Wettervehältnisse
2) Soundeffekte, Musik und Kommentare
3) Lautstärkeneinstellung
4) Replay
5) Tastatur-Steuerung / Joystick-Steuerung
6) Dauer der Halbzeiten
C) Spielstärke des Computers
D) Spiel abspeichern / laden
E) Wahl der Mannschaften
F)Spieltaktiken
G) Tips

IV. Auf in den Kampf !

A) Kontrolle des Spielers
B) Kontrolle des Balls

V. Speicherkonfiguration

VI. Kredits

VII. Begrenzte Garantie

Verlassen

I. SPIELSTART

A) Spielinstallation

Um Action Soccer installieren zu können, müssen Sie zunächst überprüfen ob Ihre Speicherkonfiguration den Anforderungen entspricht.

Dabei müssen folgende Punkte berücksichtigt werden:

- 13 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte notwendig.
- 560 KB freien konventionellen Speicher
- 3200 KB EMS-Speicher notwendig
- MSCDEX.EXE unbedingt notwendig
- 6.5MB freien RAM-Speicherplatz für optimale Konfiguration notwendig
- Kein Double späce und kein SMARTDRV.EXE benutzen

Vorsicht: diese Konfiguration muß nicht nur während des Spielstarts, sondern auch während der Spielinstallation aktiviert sein !!!!!

Um zu wissen, ob Ihre Konfiguration korrekt ist, lesen Sie bitte den Absatz V.

B. Laden des Spiels

1. Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein

2. Geben Sie “D:” ein (wenn “D” Ihr CD-ROM Laufwerk ist)

3. Geben Sie “Install” ein

4. Der Rechner fragt Sie ob Sie das Spiel auf der Festplatte unter C: oder ob Sie es auf einem anderen Laufwerk installieren möchten

5. Wählen Sie “Install”, falls Ihnen Laufwerk C: zusagt

6. Wählen Sie “Directory” : das Programm wird Sie um den Pfad bitten, den Sie für das Spiel benutzen möchten, und schlägt Ihnen c:\action vor. Sie können ihn auf Wunsch

ändern.

7. Nachdem Sie das Verzeichnis gewählt haben, wählen Sie “FLI” an, danach “Ja” falls Sie bestimmte Animationen für die Einführungssequenz und für den Turniersieg im Cup-Modus wählen möchten (beide Animationen benötigen ca. 6MB auf Ihrer Festplatte, sind aber für das Spiel nicht unbedingt notwendig).

8. Wählen Sie “OK” an und warten Sie bis die Dateien auf Ihre Festplatte übertragen wurden.

9. Das Spiel wird automatisch gestartet... Sie können nun Ihre verschiedenen Spieloptionen innerhalb der verschiedenen Menüs wählen.

C. Zum Neustart des Spiels :

1. Geben Sie folgendes ein : CD ACTION (bzw. CD + Name des Verzeichnisses, das Sie gewählt haben)
2. Tippen Sie : AS

D. Einige Grundprinzipien um sich unbeschwert in den einzelnen Menüs bewegen zu können:

Um sich zu bewegen, benutzen Sie die Cursor-Tasten.

Um eine Wahl zu bestätigen, drücken Sie die “Enter”-Taste.

Um rasch irgendeine Menüseite zu verlassen, drücken Sie die “Escape”-Taste, oder wählen “Ende”.

Vorsicht : die Steuerungsart wird nur innerhalb des letzten Menüs Strategie & Formation mittels der Steuerung, die jeder Spieler zuvor gewählt hat, zugeteilt: Tastatur (mit den für jeden Spieler gewählten Cursor-Tasten) bzw. Joystick(s).

II. HAUPTMENÜ

Auf der ersten Bildschirmseite stehen Ihnen mehrere Optionen zur Wahl : Wahl der Perspektive und der Spielart.

A. Wahl der Perspektive

Wenn Sie dieses Feld anwählen, schalten Sie von einer 2D-Perspektive zu einer isometrischen 3D-Darstellung, und umgekehrt.

Diese Wahl ist sehr wichtig, da sie den Verlauf des Spiels bestimmt. Tatsächlich sind die Eindrücke völlig verschieden, je nachdem ob das Spiel in 2D oder in isometrischer 3D-Perspektive am Bildschirm erscheint.

Bei der Wahl einer Perspektive entscheiden Sie sich für eine gewisse Spielphilosophie. Sie entscheiden sich für ein völlig anderes Spiel, indem Sie von einer Darstellung zur anderen umschalten.

- Die 2D-Perspektive

Dies bedeutet instinktives Spiel. Action pur!

Sie ermöglicht eine intuitive Steuerung der Spieler, und erfreut mit einer außergewöhnlichen Bedienung.
Die Spieler werden sehr groß dargstellt, so daß Sie alle Animationen sehr genau verfolgen können.

- Die isometrische 3D-Sicht

Dies ist die schönste Sicht.

Durch das grö ere Sichtfeld der Kamera und deren Schrägeinstellung im Verhältnis zum Spielfeld wird ein Reliefeffekt erzeugt, der den einzelnen Grafiken ihren ganzen Glanz verleiht. Genau wie im Fernsehen!
Dank eines besseren Überblicks des Spielfeldes können Sie Ihre einzelnen Spielaktionen strategisch besser aufbauen, Freiraum schaffen und die Lücken innerhalb der gegnerischen Verteidigung ausnutzen, um aufs Tor vorzustoßen.

B. Wahl des Spiels

Freundschaftsspiel, Cup, Meisterschaft oder Turnier unter Freunden.

Durch Bestätigung Ihrer Wahl durch das Drücken der ENTER-Taste erhalten Sie Zugang zu den folgenden Bildschirmseiten.

1- Freundschaftsspiel:

Sie können hier ein Freundschaftsspiel mit einem Freund (zwei Spieler) oder gegen ein mehr oder weniger starken Computergegner (ein Spieler) (Siehe Abschnitt Spielstärke des Computers) bestreiten.
Wenn Sie “ Beginn “ anwählen, bekommen Sie Zugang zur Wahl der Mannschaften und zur Bestimmung Ihrer Strategie ...Diese muß unbedingt der Formation auf dem Feld entsprechen, sonst riskieren Sie ein paar unangenehme Überraschungen.
(Siehe Abschnitt II.5: “Wahl der Mannschaften”)

2- Der UBI-Cup

Hier können Sie ein Cup-Turnier bestreiten. Dafür müssen Sie einen der ersten beiden Plätze in den Qualifikationsrunden belegen, und danach 3 Spiele für sich entscheiden, um den Cup zu gewinnen. Aber nehmen Sie sich in acht, die Spielstärke des Computergegners nimmt zwischen den einzelnen Spielphasen zu. Auch wenn es relativ einfach ist ein Spiel während der Qualifikationsrunden zu gewinnen, so brauchen Sie Wille und Ausdauer, um im Finale zu siegen !

16 Mannschaften sind eingetragen, und 8 davon können von einem anderen Spieler geführt werden (Anzahl der Spieler). Das bedeutet, das man mit 8 anderen Personen spielen kann... Die anderen Mannschaften werden vom Computer gesteuert.

Sie können jederzeit während des Spiels, vor allem wenn die andere Mannschaft stark in Führung liegt, das Spiel mittels der Taste F10 abbrechen und erneut beginnen.

Nachdem Sie sich für Ihre Strategie entschieden haben, beginnen die Spiele entsprechend der einzelnen Vorrunden, denen Sie zufällig zugeteilt worden sind. Nachdem jeder eingetragene Spieler sein Match bestritten hat, werden alle Spielergebnisse gefolgt von der Tabelle der einzelnen Runden angezeigt.
Für jeden Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt, und für eine Niederlage 0 Punkte ! Bei gleicher Punktzahl entscheidet die durchschnittliche Torzahl über den Sieg.

Am Ende des ersten Spieltags können Sie zum Hauptmenü des Cups zurückschalten, um den zweiten Spieltag zu beginnen bzw. um die vorgewählten Optionen oder die Spielstärke des Computergegners zu ändern.

Sobald alle Vorrundenspiele ausgetragen worden sind, und Sie sich für die Endrunde qualifiziert haben, haben Sie Zugang zu folgenden Matches: Viertelfinale, Halbfinale und dann vielleicht das große Finale....

Es versteht sich von selbst, daß wenn auch während der Qualifikationsspiele ein Unentschieden möglich ist, es beim Finale einen Sieger geben muß. Falls nach Ablauf der offiziellen Spielzeit keine der beiden Mannschaften das Spiel für sich entschieden

hat, gibt es drei Möglichkeiten:

- Die Verlängerung: Diese entspricht der zuvor gewählten Spieldauer. Im Fall eines Unentschiedens folgt normalerweise das Elf-Meter-Schie en.

- Das Elf-Meter-Schießen: Der beste Torschütze, der 5 oder mehr Treffer hierbei erzielt, entscheidet das Spiel für sich.

- Der schnelle Tod bzw. “Sudden Death”. Diese Methode mit Ihrem barbarisch klingendem Namen kommt aus den Vereinigten-Staaten. Um Stress und Spannung auf die Spitze zu treiben, gewinnt die Mannschaft, die das erste Tor schießt....vorsicht vor Fehlern in den Reihen Ihrer Verteidigung. Es ist vielleicht noch Zeit Ihre Strategie zu ändern?
Und wenn Sie das Finale gewinnen, wird Ihnen eine tolle Animation zuteil, nur zu Ehren Ihrer Mannschaft. Aber um bis hierhin zu kommen, werden Sie hart kämpfen müssen!!!

3- Die UBI-Meisterschaft

Sie wird von 16 Mannschaften ausgetragen, 8 davon können von anderen Spielern gesteuert werden. Jede der einzelnen Mannschaften muß sich bei 2 Begegnungen behaupten, einem Hinspiel und einem Rückspiel. Zum Ende jedes Spieltags werden alle Spielergebnisse angezeigt, und die Tabelle wird neu aufgestellt.

Genau wie beim Cup können Sie Ihre Meisterschaft am Ende des Spieltages abspeichern, Spiele unterbrechen, die Spielstärke des Computergegners im Lauf der Meisterschaft ändern, usw...

Die Meisterschaft ist ein langwieriger Wettkampf bei dem die Spielstärke der einzelnen vom Computer gesteuerten Mannschaften identisch ist. Die größte Schwierigkeit besteht darin die ideale Strategie bei der Steuerung der Mannschaften und den genauen notwendigen Tordurchschnitt zu bestimmen.

Ein einziger Platz verdient es, das man um ihn kämpft....der erste Platz !!

4- Das Turnier

Wie bei der Meisterschaft können hier verschiedene Spieler (mindestens 3 und maximal 8) ohne Einmischung des Computers gegeneinander antreten.

Dies ist schlechthin die beste Art sich mit seinen Freunden zu messen.....Am Ende kann es nur einen Sieger geben !!

III. SPIELEINSTELLUNGEN

Sobald Sie das gewünschte Spiel gewählt haben, bestätigen Sie Ihre Wahl mit der “Enter”-Taste. Die folgende Bildschirmseite ermöglicht Ihnen alle Spieleinstellungen vorzunehmen.

A. Anzahl der Spieler :

Bei einem Freundschaftsspiel spielen Sie entweder zu zweit (2 Spieler), oder allein gegen den Computer (1 Spieler).
Beim UBI-Cup können Sie 1 bis 8 Spieler eintragen, bei insgesamt 16 eingetragenen Spielern. Die restlichen Mannschaften werden vom Computer gesteuert.
Bei der UBI-Meisterschaft ebenfalls 1 bis 8 “menschliche” Spieler, bei insgesamt 16 eingetragenen Mannschaften.
Beim Turnier können 3 bis 8 Spieler teilnehmen (hier gibt es keinen Computergegner).

B. Wahl der Optionen :

Diese Menü erscheint egal was für eine Art Match Sie gewählt haben. Es ermöglicht Ihnen Ihre Spiele frei nach Wunsch zu konfigurieren und Abwechslung ins Spiel zu bringen. Sie erhalten Zugang zu den verschiedenen Optionen (Wetterverhältnisse, Spieldauer, Steuerungsart, Lautstärkeneinstellung), indem Sie das Feld “Optionen” anwählen:

Sobald eine Option vom Spieler gewählt worden ist, wird diese automatisch für die folgenden Spiele abgespeichert. Einzig der Joystick muß erneut kalibriert werden, nachdem man zum DOS zurückgeschaltet hat.

1- Die verschiedenen Wetterverhältnisse.

Diese haben ein direkten Einflußauf das Spiel:

- Sonne: Das Wetter ist herrlich, die Spieler sind in Höchstform und führen ohne Schwierigkeit nette Kombinationen aus.

- Nacht: Wenn auch das Wetter mild bleibt, so scheinen die Spieler weniger motiviert zu sein und verlieren an Präzision und Ausdauer. Die Steuerung erweist sich als weniger genau.

- Regen: Das Match spielt sich unter strömenden Regen und einer Flut von grellen Blitzen ab. Der Ball wird auf dem matschigem Feld abgebremst, und es kommt nicht selten vor, da die Spieler ihren Halt verlieren und flach auf den Boden liegen, bevor Sie begreifen wie ihnen geschieht.

- Schnee: Es herrscht allgemeine Kälte. Nur die Reporter scheinen etwas wärmer angezogen zu sein. Die Torwarte mit ihren steifen Gliedern und eisigen Händen scheinen weniger flink zu sein und lassen manche Bälle leichter entwischen. Der Ball läßt sich schwieriger beherrschen und rutscht leichter auf dem weißen Teppich aus.

2 - Soundeffekte, Musik und Kommentare

Falls Sie es wünschen, können Sie diese Optionen deaktivieren, indem Sie jeweils das entsprechende Feld anwählen.

3- Die Lautstärkeneinstellung:

Hiermit können Sie je nach Wunsch die Lautstärke der Kommentare, der Soundeffekte und der Musik einstellen.

Au erdem können Sie die allgemeine Lautstärke einstellen.

Falls Sie z.B. die Lautstärke der Geräuschkulisse, die grölende Menge im Stadion, zugunsten der Sport-Kommentatoren herabsetzen möchten, wählen Sie die Option “Effekte” an und reduzieren deren Lautstärke, indem Sie den Cursor versetzen. Sobald alle vier Optionen eingestellt sind, bestätigen Sie Ihre Wahl.

4 - Replay:

Die Option Replay ermöglicht Ihnen das fantastische Tor, das Sie soeben geschossen haben, sofort erneut am Bildschirm einzublenden, oder jenes - alles im allen recht banale... - das mal wieder Ihr Gegner geschossen hat. Während des Spiels ermöglicht Ihnen die “Escape”-Taste in diesen beiden Fällen diese Option auszulassen bzw. vorzeitig abzubrechen.

5 -Tastatur-Steuerung / Joystick-Steuerung:

Sie können entweder mit dem Joystick oder aber auch mit der Tastatur spielen.

Um die von Ihnen gewünschte Steuerungsart zu wählen, wählen Sie das Feld an, das Ihrer Mannschaft entspricht:
“Steuerung n/1” falls Sie allein spielen, oder der erste Spieler sind.
“Steuerung n/2” falls Sie zu zweit spielen und Sie der zweite Spieler sind.

Wählen Sie, indem Sie das Ihrem Wunsch entsprechende Feld anwählen.

- Die Tastatur:

Falls Sie sich für die Tastatur entscheiden, bietet Ihnen das Programm die Möglichkeit die standardmäßige Tastenkonfiguration für Bewegung, Schuß und Pass zu ändern. Falls Ihnen die Konfiguration zusagt, drücken Sie die “Escape”-Taste, um zum vorigen Menü zurückzuschalten und bestätigen Ihre Wahl mit “OK”, oder aber wählen die Tasten ganz nach Wunsch.

Um Konflikte zu vermeiden, darf Spieler n/1 nicht die für Spieler n/2 vorgesehenen Tasten wählen....und umgekehrt.

- Der Joystick.

Falls Sie den Joystick wählen, bittet Sie das Programm diesen zu kalibrieren. Dazu müssen Sie den entsprechenden Bildschirmanweisungen Folge leisten:

1- Führen Sie mit dem Joystick eine komplette 360/-Drehung aus

2- Drücken Sie einen der Joystick-Knöpfe

3- Zentrieren Sie den Joystick

4- Drücken Sie erneut einen Knopf.

Letztere Aktion führt Sie zum vorherigen Bildschirm zurück. Dort müssen Sie Ihre Wahl mit “OK” bestätigen.

Falls das Kalibrieren des Joysticks nicht einwandfrei ausgeführt wird, erscheint folgende Bildschirmnachricht:
“Ihr Joystick ist nicht präzise genug”, es wird automatisch auf Tastatur-Steuerung umgeschaltet. In diesem Fall raten wir Ihnen das Kalibrieren erneut auszuführen, wobei Sie die 360/-Drehung stärker betonen sollten, oder den Joystick zu wechseln, falls sich herausstellen sollte, daß dieser beschädigt ist!

6- Die Dauer der Halbzeitenlängen:

Sie haben die Wahl zwischen 5 Halbzeitenlängen: 1, 2, 4, 6 oder 10 Minuten. Sie brauchen nur die von Ihnen gewünschte Dauer zu bestätigen, um zum vorherigen Menü zurückzuschalten.

C. Spielstärke des Computers :

Falls Sie ein Match gegen den Computer bestreiten, können Sie die Spielstärke seiner Mannschaft bestimmen. Beim Anwählen des Computer-Feldes erhalten Sie Zugang zu 3 verschiedenen Schwierigkeitsgraden :

D. Spiel abspeichern / piel laden :

Beim UBI-Cup, bei der Meisterschaft oder beim Turnier können Sie am Ende jedes Spieltages das Spiel abspeichern, um es später fortzusetzen bzw. um den Vorteil eines hart errungenen Sieges nicht zu verlieren...

Um ein Spiel abzuspeichern :
Schalten Sie zu dem dem Spiel entsprechenden Menü (Cup, Meisterschaft oder Turnier)
Wählen Sie Speichern an
Wählen Sie ein Feld
Geben Sie einen Namen ein

Um das Spiel erneut aufzunehmen :
Schalten Sie zu dem dem Spiel entsprechenden Menü (Cup, Meisterschaft oder Turnier)
Wählen Sie Laden an
Wählen Sie den entsprechenden Namen und bestätigen Ihre Wahl.

E. Wahl der Mannschaften :

Nun müssen Sie noch die Eigenschaften Ihrer Mannschaft bestimmen.
Wählen Sie Beginn an : 16 verschiedene Mannschaften stehen Ihnen zur Wahl, die sich durch folgende Kriterien voneinander unterscheiden :

- Schnelligkeit
- Ausdauer
- Dribbeln
- Tackling
- Schuß
- Kopfball

Sie können ebenfalls Ihre eigene Mannschaft schaffen, indem Sie ihre verschiedenen Eigenschaften bestimmen :

Dazu, wenn Sie sich au erhalb des Spiels im Directory [Action] befinden, geben Sie folgendes ein : TEAMEDIT. Darauf erscheint eine Bildschirmseite mit den 16

verschiedenen Mannschaften und den entsprechenden Eigenschaften. Wählen Sie die Mannschaft an, die Sie ändern möchten und benutzen Sie die Cursor-Tasten, um die Eigenschaften und den Namen der Mannschaft zu ändern.
Speichern Sie Ihre Wahl ab (S) bevor Sie das Menü verlassen (Q).
Falls Sie zur ursprünglichen Mannschaftskonfiguration zurückschalten möchten, geben Sie folgendes ein : TEAMEDIT /DEFAULT.

F. Spieltaktiken :

Nachdem Sie Ihre Mannschaft gewählt haben, wählen Sie “Beginn” an, um Zugang zur Bildschirmseite Strategie und Formation zu bekommen. Sie bewegen sich mittels der Cursor-Tasten von einer Formation zur anderen, und bestätigen mit “Enter”. Sie können Ihre Wahl so oft ändern, wie Sie es für nötig halten, und haben au erdem die Möglichkeit die Taktik zur Spielhalbzeit zu ändern.

Sie haben die Wahl zwischen 10 verschiedenen Feld-Formationen und 3 verschiedenen Strategien : Defensiv, Normal und Offensiv. Die Wahl der Mannschaft 1 ist mit blau gekennzeichnet, jene der Mannschaft 2 mit rot. Sie können selbstverständlich die gleiche Strategie und die gleiche Formation wir Ihr Gegner wählen.

Der Computer bestimmt seine Mannschaft und die entsprechende Strategie selbst.

Darauf wählen Sie Beginn an : Dies ist der Spielanpfiff !

G. Tips zum angenehmeren Spielablauf

Zum Beschleunigen des Spiels je nach Leistung Ihres Computers :
- Deaktivieren Sie die Option REPLAY
- Bei der 2D-Sicht deaktivieren Sie den Scanner (unten links am Bildschirm) mittels der Taste F7
- Deaktivieren Sie die Soundeffekte, um ewige Wiederholungen zu vermeiden, falls es zuwenig RAM-Speicher gibt
- Um Speicherplatz auf Ihrer Festplatte zu sparen (~ 6 MB), können Sie die Animation der Einführungssequenz des Spiels (INTRO.FLI) und die Animation für den Cup-Sieg (WIN.FLI) deaktivieren. Dazu geben Sie folgendes im Directory ACTION ein :
C:\ACTION>DEL INTRO.FLI bzw. DEL WIN.FLI

IV. AUF IN DEN KAMPF !

A. Steuerung des Spielers :

Der jeweils gesteuerte Spieler wird am Bildschirm mit dem Zeichen 1P bzw. 2P gekennzeichnet. Dieses Zeichen befindet sich oberhalb des entsprechenden Spielers. Außerhalb des Feldes wird die Position des gesteuerten Spielers durch einen ausgehöhlten Pfeil angegeben.

Falls Ihre Mannschaft nicht im Ballbesitz ist, ist der von Ihnen gesteuerte Spieler derjenige, der am nächsten am Ball gewesen ist, als die gegnerische Mannschaft ihn in Besitz genommen hat. Um die Steuerung auf den Spieler zu übertragen, der sich seinerseits am nächsten vom Ball befindet, genügt es die Steuerung des vorigen Spielers zeitweilig loszulassen.

B. Steuerung des Balls :

Die einzelnen Steuertasten (Bewegung, Schu und Pass) sind zuvor im Menü Optionen unter der Rubrik Steuerung n1 und Steuerung n2 bestimmt worden.

Pässe : Diese werden mit dem Pass-Knopf, bei der Tastatur genauso wie beim Joystick ausgeführt. Der Ball wird automatisch dem Spieler zugespielt, der sich am nächsten befindet. Die Richtung des Passes wird mittels eines Dreieckpfeils angegeben, der sich vor dem Spieler befindet, der im Ballbesitz ist.
Hält man den Pass-Knopf gedrückt, kann man automatisch eine Reihe von Pässen ausführen.

Schüsse : Diese werden mit dem Schu -Knopf ausgeführt. Je nach Flugrichtung des Balls und seiner Geschwindigkeit, je nach Position des Spielers und je nach verleihten Effet, sind alle Aktionen möglich : Kopfbälle, Ball abfangen, Fallrückzieher...

After-touch : Während eines Schusses können Sie die Flugrichtung des Balls mittels der Cursor-Tasten bestimmen.

Ball abfangen : Wenn sich der Spieler, der den Ball bekommen wird, in geringer Entfernung zum gegnerischen Tor befindet, können Sie ein Mordsmä iges Abfangmanöver durchführen. Dazu drücken Sie den Schu -Knopf noch bevor der Spieler den Ball bekommt, und schauen sich an, was Sie angerichtet haben !! Vergessen Sie nicht das Abfangen zu steuern...

Tackling, Schulterkontakt... : Es werden die gleichen Knöpfe wie für den Pass und den Schu benutzt.

C. Während des Spiels :

- Die Taste F10 ermöglicht Ihnen das Spiel zu unterbrechen und zu den Menüs zurückzuschalten
- Die Taste F8 dient zur Pauseneinstellung und zur Wiederaufnahme des Spiels
- Die Taste “Escape” ermöglicht Ihnen die Animation auszuschalten, die dem geschossenen Tor bzw. den Replays folgt.

V. SPEICHERKONFIGURATION

1- Falls Sie prüfen möchten, ob Ihre Konfiguration den Anforderungen entspricht, geben Sie im Directory c: Mem /c/p ein.
Darauf erscheint eine Tafel die der folgenden Tafel entspricht:

Programme die den Speicher unter 1 MB benutzen:

Name	Gesamt	=	Konventioneller	+	Oberer Speicher
MSDOS	13,149 (13K)		13,149 (13K)		0 (0K)
HIMEM	1,168 (1K)		1,168 (1K)		0 (0K)
EMM386	8,464 (8K)		8,464 (8K)		0 (0K)
MTMCDAI	9,408 (9K)		9,408 (9K)		0 (0K)
PROS	2,032 (2K)		2,032 (2K)		0 (0K)
COMMAND	3,296 (3K)		3,296 (3K)		0 (0K)
MSCDEX	36,224 (35K)		36,224 (35K)		0 (0K)
KEYB	6,944 (7K)		6,944 (7K)		0 (0K)
Frei	574,608 (561K)		574,608 (561K)		0 (0K)

Speicherzuteilung :

Speichertyp	Kapazitä	=	Benutzt	+	Frei
Konventioneller	655,360		80,752		574,608
Oberer	0		0		0
Zugeteilt	393,216		393,216		0
Extended (XMS)*	15,728,640		491,520		15,237,12
Gesamter Speicher	16,777,21		965,488		15,811,728
Gesamt unter 1 MB	655,360		80,752		574,608

Gesamte Expanded Memory (EMS-Speicher)	3,670,016 (3,584K)
Freie Expanded Memory (EMS-Speicher)*	3,276,800 (3,200K)

* EMM386 benutzt XMS-Speicher um EMS-Speicher gegebenenfalls simulieren zu können.
Der freie EMS-Speicher kann sich je nach freien XMS-Speicher entsprechend ändern.

Maximale Kapazität des ausführbaren Programms	574,432	(561K)
Maximal freier Block im oberen Speicher	0	(0K)

MS-DOS resident im oberen Speicher (HMA).

In dieser Tafel geben Ihnen eine Anzahl von Daten Auskunft über die Zuteilung Ihrer Speicherkapazität. Anhand dieses Beispiels können Sie feststellen, da es derzeit

folgendes gibt:

15,811,728KB freier RAM-Speicher
561 KB freier konventioneller Speicher
3 276KB EMS-Speicher

Diese Konfiguration ist demnach für die Installation von Action Soccer geeignet.

2-Falls entweder Disk-Compiler bzw. smartdrv auf Ihrer Festplatte installiert sind, vergessen Sie nicht in Ihrer autoexec.bat-Datei die Zeichen REM vor der entsprechenden Zeile hinzuzufügen.
Um Zugriff zu Ihrer autoexec.bat-Datei zu bekommen, geben Sie c:\edit autoexec.bat ein.
Fügen Sie folgendes hinzu: REM smartdrv
Diese Zeichen weisen das Programm darauf hin dieser Anweisung keine Beachtung zu schenken.
Nachdem Sie Ihre Konfigurationsdatei geändert haben, starten Sie erneut Ihren Rechner, damit er die neue Konfiguration annimmt.

3-Notwendige Kommandozeilen für Ihre config.sys- und autoexec.bat-Datei:

/* CONFIG.SYS */

FOLGEND EIN TYPISCHES BEISPIEL EINER CONFIG.SYS-DATEI FÜR ACTION SOCCER

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS: unbedingt notwendig um Zugriff aauf den Speicher zu bekommen

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3200: unbedingt notwendig um 3200KB EMS-Speicher zu bekommen

DOS=HIGH,UMB : unbedingt notwendig um MS-DOS im oberen Speicher zu laden

DEVICEHIGH=C:\MTM\MTMCDAI.SYS /D:MTMIDE01:
Unbedingt notwendig, da es sich hier um den CD-ROM-Driver handelt
Diese Zeile ist unbedingt notwendig und hängt von Ihrem CD-ROM-Laufwerk ab, das Sie besitzen.
Sie finden die genaue Zeile, die Sie kopieren müssen, in der Datei “config.sys” Ihrer Festplatte, indem Sie folgendes eingeben: “ Edit config.sys”.

DEVICEHIGH=C:\PROSONIC\PROS.SYS P220 I5 D1 E : wahlweise, dies ist der Soundkarten-Driver
Diese Zeile kann wahlweise eigegeben werden, sie hängt von der Soundkarte ab über die Sie verfügen.
Sie finden die genaue Zeile, die Sie kopieren müssen, in der Datei “config.sys” Ihrer Festplatte, indem Sie folgendes eingeben: “ Edit config.sys”.

/* AUTOEXEC.BAT */

FOLGEND EIN TYPISCHES BEISPIEL EINER AUTOEXEC.BAT-DATEI FÜR ACTION SOCCER.

Geben Sie folgendes ein:

ECHO ACTION SOCCER
PROMPT pg
PATH C:\;C:\DOS:
die vorigen Zeilen können wahlweise eingegeben werden

Zur Einstellung Ihrer Soundkarte : Wahlweise
SET BLASTER=A220 D1 I5 H1 T4

Zum Start Ihres CD-ROM-Drivers: unbedingt notwendig
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MTMIDE01 /M:10

Anmerkung: Um ein wenig Speicherplatz zu sparen, kann man den Parameter /M:10 herabsetzen.
Man kann z.B. /M:4 einstellen

Um die deutsche Tastatur einzustellen : wahlweise
LH C:\DOS\KEYB GR, C:\DOS\KEYBOARD.SYS

VII. Beschränkte Garantie

UBI SOFT garantiert dem Käufer des Originalproduktes, daß die mit dem Produkt gelieferte CD während einer normalen Benutzungszeit von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum (als Beweis dient das Rechnungsdatum), keinerlei Mangel oder Fehler aufweist.

Im Falle fehlerhafter Produkte schreiben Sie bitte an :

Ubi Soft
Aktien Straße 62
45 473 Mülheim

und senden Sie gleichzeitig, zusammen mit dieser Anleitung, die mangelhafte Software zum Umtausch zurück.

Geben Sie bitte in einem Begleitblatt Ihren Namen, Vornamen, Straße, Hausnummer und Wohnort an, desgleichen die Einverständnisnummer, das Kaufdatum und das Geschäft. Ein Umtausch bei Ihrem Fachhändler ist möglich.

Die Software, die vorliegende Anleitung sowie das dazugehörige Handbuch stehen unter Copyright mit allen für UBI SOFT vorbehaltenen Rechten. Die Anleitung und die

dazugehörigen Produkte dürfen, auch nicht teilweise, in keinerlei Form ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von UBI SOFT kopiert, aufgenommen, übersetzt oder übertragen werden.

Diese Software, diese CD und die dazugehörige Dokumentation sind “in ihrer gegenwärtigen Form” verkauft worden; außerhalb der neunzigtägigen Garantiefrist bezüglich eventueller Fabrikationsmängel der CD übernimmt UBI SOFT keinerlei Garantie für die Software, die CD und die dazugehörige schriftliche oder mündliche Dokumentation. Ohne Einschränkung der vorstehenden Bedingungen unterliegen die Garantien und Bedingungen bezüglich des Vertriebes und der Benutzung zu bestimmten Zwecken, auch wenn unsere Gesellschaft über eine derartige Benutzung informiert wurde, desgleichen die mit der Benutzung verbundenen Risiken, die Ergebnisse und Leistungen der Software, der CD und der Dokumentation, voll und ganz Ihrer eigenen Verantwortung. UBI SOFT kann in keinem Falle Ihnen oder Dritten gegenüber für indirekte Schäden oder Folgeschäden oder spezifische Schäden im Zusammenhang mit dem Besitz, der Benutzung oder des mangelhaften Funktionierens des Produktes verantwortlich gemacht werden, einschließlich und in unbeschränkter Weise für Eigentumsschäden, sowie, innerhalb der gesetzlichen Grenzen, für Personenschäden, auch dann nicht, wenn UBI SOFT von der Möglichkeit derartiger Schäden oder Verluste informiert worden war. Der Käufer akzeptiert stillschweigend die Klausel daß, im Falle legaler Klagen (Vertrag, Schäden oder sonstiges) UBI SOFT nicht über den ursprünglichen Kaufpreis des Produktes hinaus ansprechbar gemacht werden kann.

Wichtige Warnung

Bitte vor dem Benutzen dieses Videospiels unbedingt genau durchlesen.

Bei einigen gefährdeten Personen können helle Lichtreize in einigen Fällen epileptische Anfälle oder Ohnmachten auslösen. Fernsehen oder Videospiele stellen eine Gefährdung dieser Personen dar und es kann zu Anfällen kommen. Dies kann auch bei Personen der Fall sein, die bisher nicht als gefährdet galten und die bisher noch nicht unter epileptischen Anfällen zu leiden hatten.

Falls bei Ihnen oder Ihren Familienmitgliedern bereits Symptome eines epileptischen Anfalls, verursacht durch helle Lichtreize, aufgetreten sind (Schwindel, Ohnmacht, Krämpfe), bitten wir Sie, vor dem Spielen mit diesem Programm einen Arzt zu Rate zu ziehen.

Wir möchten alle Eltern bitten, ihre Kinder beim Spielen mit Videospielen genau zu beobachten. Sie sollten das Spiel unverzüglich unterbrechen und einen Arzt aufsuchen, falls Sie bei sich oder bei ihren Kindern eines der folgenden Symptome bemerken : Schwindel, Sehstörungen, Zuckungen der Augenmuskulatur, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsschwäche, Muskelzuckungen oder Krämpfe.

Allgemeine Vorsichtsmaßnahmen beim Spielen mit Videospielen

Achten Sie darauf, einen genügenden Abstand vom Bildschirm zu halten. Am besten entfernen Sie sich so weit, wie das Kabel es zuläßt.

Es empfiehlt sich, das Videospiel auf einem kleinen Bildschirm zu spielen.
Vermeiden Sie das Spielen im übermüdeten Zustand.
Achten Sie darauf, daß das Zimmer/das Umfeld gut und hell ausgeleuchtet ist.
Legen Sie während des Spielens jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten Länge ein.
Bearbeitet von LudiMedia nach einer Geschichte von Vladimir Hulpach “ Wie die Schlangen mit der Nacht Handel trieben “.

VI. KREDITS :

Projektleiter :
Fabrice Valay
Konzept :
Serge Hascoet
Programmleiter :
Laurentiu Rusu, Anca Rusu
Technische Leitung :
Daniel Palix
Programmierer :
Florin Boitor, Andrei Lopata, Daniel Dragan, Mihai Murarus, Dragos Niculescu
ISO Programmierer :
Nicolae Dumitrache, Radu Bocarnea, Mircea Petrescu
Grafiken :
Jean-Marc Geffroy
und :
Vitalii Balanescu, Michael Prunesco, Adrain Andries, Grig Movileanu
Dank an :
René Canella, tmp Willi Meyer
Stimmen und Soundeffekte :
Stéphane Bellanger
und :
Costica FM, Jean-Marc Lichtmann, Kamel Founas
3D-Animationen :
Catalin Berescu et Michaël Guez
Tests :
Michaël Guez, Lionel Rico, Thomas Belmont
Design für Werbung :
Julie Rault-le-Liard, Frédéric Le Moal
Design für Verpackung :
Michael Fuller
Marketing :
Mélanie de Riberolles